

# **BBABAC Bacheloroppgave med forskningsmetode**

Gaming som verktøy for økt sosialt nettverk i og utenfor skolen

-en litteratur gjennomgang



**DET SAMFUNNSVITENSKAPELIGE FAKULTET**  
**Institutt for sosialfag**

**Antall ord i oppgavebesvarelsen:**

12 414

**Bacheloroppgave-BARNEVERN**

**UiS mai 2021**

## 1. Innholdsfortegnelse

2. Innledning .....	3
2.1 Bakgrunn for valg av tema .....	3
2.2 Presentering av problemstilling .....	6
2.3 Formål med oppgave .....	6
3. Faglig kunnskap .....	7
3.1 Sosialisering .....	7
3.2 Utviklingsøkologisk modell.....	9
3.3 Sosialt nettverk .....	11
3.4 Vennskap .....	11
3.5 Sosial emosjonell læring.....	12
4. Metode .....	13
4.1 Lite fleksibel problemstilling.....	13
4.2 Forskning knyttet til gaming.....	14
4.3 Analyse.....	14
4.4 Intervju .....	14
4.5 Mine søk.....	15
4.5.1 Database søk.....	15
4.5.2 Kjedesøk.....	16
4.6 Kildekritikk .....	16
5. Resultat og funn .....	18
5.1 Sammendrag fra artiklene.....	20
5.2 Drøft av funn .....	23
6. Diskusjon.....	23
6.1 Ungdomskultur og felles opplevelse.....	24
6.2 Hvordan skaper gaming ulike relasjoner?.....	25
6.3 Hvilke spill kan brukes som et verktøy.....	27
6.3.1 Idrettspill .....	28
6.3.2 Minecraft .....	28
6.3.3 Fortnite .....	29
6.3.4 Samarbeid gjennom spilling .....	30
6.3.5 Utfordring i valg av spill.....	30
6.4 E-sport klubb organisert vs uorganisert.....	31
6.4.1 Organisert gaming .....	32
6.4.2 Uorganisert gaming .....	34
7. Avslutning.....	35
Videre forskning.....	37
8. Litteraturliste .....	38
Figur- og tabell liste .....	42
Vedlegg .....	43

## 2. Innledning

### 2.1 Bakgrunn for valg av tema

For min bachelor oppgave har jeg valgt teamet gaming eller på norsk kalt for dataspill.

Bakgrunn for valg av temaet gaming er fordi dette er noe jeg selv bruker mye tid på og synes er interessant. Imidlertid vet jeg lite om bruken av gaming i arbeid med barn og ungdom.

Dette er noe jeg ønsker å undersøke ettersom jeg vil bruke gaming som et verktøy i arbeid med barn og ungdom når jeg kommer ut i arbeidslivet. Den digitale verden blir bare større og større. Organisert gaming med e-sport klubber er i startfasen i Norge. Hva kan etablering av flere e-sporter betyr for barn og unges sosiale nettverk? Å ta initiativ i barnas interesse er noe jeg mener er viktig. Jeg ønsker av den grunn å undersøke om det er et potensiale for at gaming kan benyttes som et verktøy for å øke barn og unges sosiale nettverk.

Jeg var i praksis i Danmark på en barneskole som en del av utdanningsløpet. Under oppholdet mitt fikk jeg oppleve hvordan pedagogene i Danmark brukte «Just Dance» i skolen. Dette er et spill hvor det er en avatar som danser og barna skal følge avataren sine bevegelser.

Pedagogene brukte spillet både på SFO og i skolesammenheng. Det var fascinerende å se hvor engasjerte barna ble når spillet ble satt på. Barna stortrivdes og man kunne se de hadde det gøy sammen. Det var interessant å kunne se at «Just Dance» kunne bli brukt i klasserommet som et verktøy for å skape godt klassemiljø. Som en del av praksisoppholdet fikk jeg i oppgave å hjelpe en guttegjeng i klassen som ble beskrevet som «rølpete». Måten jeg kom inn i gruppen var å ta initiativ til å delta i deres interesse for pokemonkort. Sammen lagde vi et lite spill med pokemonkortene som de ble veldig engasjert i. På samme måte som jeg klarte å bli inkludert i leken med pokemonkortene, ønsker jeg å ta initiativ sammen med barn og unge som har gaming som interesse. Min erfaring er at ved å skape en relasjon kan man bruke barnas interesse for å øke deres sosiale nettverk. På bakgrunn av egen erfaring fra Danmark ønsker jeg å se på hvordan gaming kan påvirke barns deltakelse i sosiale arenaer.

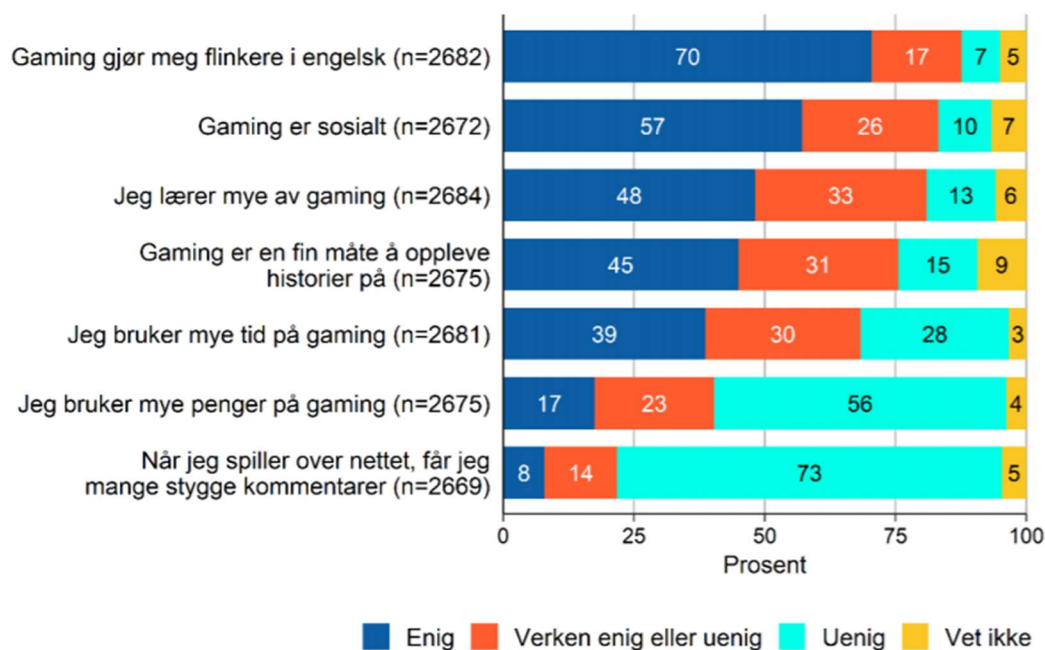
Jeg har opplevd selv å skape vennskap over internett. Disse vennskapene er ikke dype, men min erfaring er at vennskapet blir tettere til mer begge spiller på samme spillet. I dagens samfunn er online gaming mer tilgjengelig for barn sammenlignet med da jeg var barn. Denne tilgjengeligheten har, etter min erfaring, også ført til at barn og unge har større tilgang til spill

hvor de spiller sammen med andre spillere online. Dersom dette er tilfellet kan en stille spørsmål til om gaming kan anvendes som en arena for potensiell økning av sosiale nettverk?

Gaming er en økende del av barn og ungdom sine liv. Undersøkelsen «Barn og medier 2020» til Medietilsynet viser at 81% av barn og ungdom mellom 9-18 år har en spillkonsoll i hjemmet (Medietilsynet, 2020). Undersøkelsen viser at gutter vanligvis har sin egen spillkonsoll, mens jenter deler spillkonsoll med andre i familien. Andelen av gutter som hadde egen spillkonsoll var 77% mens det kun var 23% av jentene som hadde sin egen spillkonsoll (Medietilsynet, 2020). I undersøkelsen ble subjektene spurt om de «spiller spill». Eksempelene som ble brukt var pc, Playstation, mobil eller nettbrett. Her svarte 86% ja til å spille spill (Medietilsynet, 2020). Disse tallene tilsier at gaming er en veldig stor del av mange barn og unge hverdagsliv i dagens samfunn.

Hvem er egentlig gamere? Er gamere bare de som spiller ofte på sin egen stasjonære datamaskin eller konsoll? Regnes alle spill som gaming? I rapporten «global esport market report» kaller de «players or gamers: people who play games on a pc, console or mobile device» (Newzoo, 2020, s 19). Dette tilsier at i denne rapporten regnes du som en gamer når du spiller et spill på pc, konsoll eller på mobilen. I Medietilsynet sin rapport fra oktober 2020 spør de «spiller du spill?». I dette spørsmålet teller de med «pc, playstation, mobil og nettbrett» (Medietilsynet, 2020). Tatt i betraktning av at disse to rapportene har inkludert mobil i dataspill-seksjonen, kan mobil regnes som et verktøy for gaming. Barn og unge som spiller på mobil kan også kalles gamere.

Tabell 1: Medietilsynet



(Medietilsynet, 2020)

Subjektene som oppga å spille spill i Medietilsynet sin rapport ble videre bedt om å ta stilling til påstandene i tabellen over. Svarene er oppgitt i prosent. Fra tabellen mener 57% av de spurte at gaming er sosialt. Ettersom barn og unge som selv spiller mener gaming er sosialt, vil det være interessant å undersøke om gaming kan brukes som et verktøy for å øke sosialt nettverk.

På verdensbasis anslo Newzoo sin rapport at det skulle bli 495 millioner «global esport audience» i løpet av 2020 som er en økning med «+11,7%» fra året før (Newzoo, 2020). Denne rapporten sier hvor stort og raskt voksende gaming er på verdensbasis. Gaming er voksende og det har medført at Folkehøgskolen på Stord har opprettet en egen linje som de kaller for «E-sport, gaming og sosialt». Det er interessant å se at Stord Folkehøgskole legger vekt på betydningen av å få nye venner og at man får lære om kommunikasjon, trening, taktikk og samarbeid i et sosialt og aktivt miljø (Stord Folkehøgskule, 2020). Betydningen av å få venner og samarbeide i et sosialt miljø er noe jeg vil undersøke nærmere i denne oppgaven.

## 2.2 Presentering av problemstilling

Jeg vil spisse inn problemstillingen mot gaming som et tema og rette det mot bruk i skolen som et verktøy. Videre i oppgaven vil jeg også undersøke om deltakelse i sosiale arenaer på skolen også kan utvides til sosiale arenaer utenfor skolen. I klasserommene vil man tilegne seg kunnskap som vil være formell sosialisering. SFO er en sosial arena der barna samhandler mellom hverandre som en del av den uformelle sosialiseringen. Både i klasserommet og SFO vil barna skape felles opplevelser og referanser sammen. Oppgaven vil undersøke om bruken av gaming som et verktøy vil påvirke barns sosiale nettverk samt deltakelse i sosiale arenaer både på og utenfor skolen.

Det er forsket lite på bruken av gaming som et verktøy for å øke sosialt nettverk. Gaming som et pedagogisk verktøy finnes det imidlertid mer forskning på. Dette gjorde det interessant å utforske et felt det ikke var så mye forskning på fra tidligere. Oppgaven vil legge vekt på å undersøke om gaming kan ha et potensiale til å bli brukt som et verktøy for å øke sosialt nettverk i skole sammenheng.

Problemstillingen i denne oppgaven ble derfor:

*«Hvordan kan gaming brukes som et verktøy for å øke sosialt nettverk og hvordan kan det påvirke barns deltakelse i sosiale arenaer på og utenfor skolen?»*

## 2.3 Formål med oppgave

Formålet med denne oppgaven er først og fremst å øke barnevernspedagoger og andre lignende yrkers kompetanse rundt gaming. Å bruke gaming som verktøy med barn og unge er noe jeg har stor interesse for å gjøre som ferdig utdannet barnevernspedagog. Ved å undersøke forskningen i temaet gaming, kan det være med på å skape ny innsikt rundt problemstillingen. Funnene kan ha en betydning for barnevernspedagoger og lignende yrker sin kompetanse knyttet til teamet gaming. Kompetansen er nødvendigvis ikke om eller hvordan gaming kan brukes som et verktøy, men skape en forståelse av gaming som et potensielt verktøy. Oppgaven vil undersøke om det er et potensiale i bruken av gaming som et verktøy for å øke barn og unges sosiale nettverk.

På bakgrunn av at gaming er en voksende sport og fritidsaktivitet blant så mange barn og unge, er det interessant å undersøke potensialet til bruken av gaming som et verktøy til økt sosialt nettverk. For å undersøke dette potensiale, vil analyse av fagfelleverderte artikler bli benyttet. Ved å skrive denne bacheloren håper jeg at jeg kan sette lys på gaming og at denne oppgaven vil bidra til at det vil forskes mer på gaming som et verktøy for øking av sosialt nettverk i organisasjoner som skole, institusjon eller lignende. Hvis jeg med denne oppgaven kan få flere til å benytte gaming som et verktøy for å øke barn og unges nettverk på og utenfor skolen, vil det bli økt fokus og dermed større grunnlag for å drive mer forskning på temaet.

### 3. Faglig kunnskap

I dette kapitlet skal oppgaven ta for seg teorier som skal hjelpe å belyse problemstillingen. Først vil oppgaven ta for seg sosialisering som er en sentral teori for å se hvordan man har interaksjoner sammen og hvordan denne prosessen gjør deltakerne til en del av samfunnet. Videre vil den utviklingsøkologiske modellen (Bø & Ertesvåg, 2006) bli brukt for å belyse flere perspektiver som er med på å påvirke barn sin sosialisering. Vennskap er en viktig faktor ettersom problemstillingen er knyttet til sosialt nettverk. Oppgaven skal her ta for seg vennskap i et teoretisk perspektiv. Videre vil oppgaven gjøre rede for hvordan vennskap skapes og hvilke typer relasjon som kan oppstå. Avslutningsvis vil oppgaven gjøre rede for sosial emosjonell læring som et nyttig begrep i henhold til problemstillingen.

#### 3.1 Sosialisering

Sosialisering er «å bli en del av og bli delaktig i samfunn og kultur» (Walle-Hansen & Sand, 1992, s. 14). Gjennom denne sosialiseringsprosessen kreves det to forutsetninger for å være delaktig i samfunnet. Den første forutsetningen er at hver enkelt har sin rett og plikt til å delta i fellesskapets gjøremål. Den andre forutsetningen er å utstyre hver enkelt med den kompetansen det kreves for å delta i fellesskapet (Walle-Hansen & Sand, 1992, s. 14).

Gjennom hele livet vårt sosialiserer vi oss med andre deltakere og vi vil oppleve ulike arenaer vi samhandler i.

Et sosialt system vil være når det er samlet flere gjensidige relasjoner i forhold til hverandre. For å bli en del av et slikt system, vil man gjennomgå en prosess. I en slik prosess vil man

kunne påvirke systemet, men også kunne bli påvirket av systemet. Gjennom prosessen vil man overføre verdier, normer og ferdigheter fra systemet. Prosessen knyttet til å bli en del av et sosialt system, kan kalles for sosialisering (Hoëm, 2010, s 38-39).

Sosialisering er annerledes i dag enn det den var for bare 30 år siden. Hoëm sier «så lenge et samfunn eller individ eksisterer, vil alltid sosialisering foregå, og den vil alltid være i forandring og derfor stadig gi nye resultat» (Hoëm, 2010, s 33).

Ifølge Hoëm (2010) er det utallige varianter av sosialisering i dagens samfunn. For noen er hjem, slekt og nærmiljø de viktigste arenaene. For andre kan skole, daghjem og jevnaldrende være viktigere. I dagens samfunn er det en sosialiseringsarena som er ny og som øker betydelig. Den nye sosialiseringsarenaen er internett som har blitt en møteplass for mange barn og unge. Hoëm sier at internett er en av våre viktigste «kunnskapsbase og samhandlingsarena» (Hoëm, 2010, s 33). Tidligere var barn begrenset til å sosialisere seg med barn i nærmiljøet. I dag kan barn og unge møte jevnaldrende fra ulike deler av Norge og andre deler av verden.

Formell sosialisering, handler om å tilegne seg faglig kunnskap. Denne type sosialisering er mest knyttet til skolen eller utdanningssystemet (Hoëm, 2010, s 104). Uformell sosialisering handler derimot om all den ubundne samhandling mellom mennesker i samhandling som skjer til enhver tid. En slik sosialiseringsform finner sted over alt. Innenfor den formelle sosialiseringen i skolen, vil det også være uformell sosialisering. En slik situasjon kan oppstå ved at noen elever samhandler sammen innenfor klasserommet (Hoëm, 2010, s 110). Grunnskolen kan sies å være en institusjon for både formell og uformell sosialisering. I utdanningssystemet er det lagt stor vekt på kunnskapstilegning og samtidig ha fokus på dannelse (Hoëm, 2010, s 56). Denne oppgaven vil ha fokus på uformell sosialisering.

Menneskene er avhengige av kunnskap de får gjennom erfaring og i samspill med andre (Hoëm, 2010, 57). En del av sosialiseringen er å bidra til at mestringsforutsetningene og mestringssevne blir best mulig i forhold til det samfunnet barn og unge blir sosialisert i. En av de viktigste arenaene for mestringsforutsetning er skole, SFO, fritidsaktiviteter og lignende

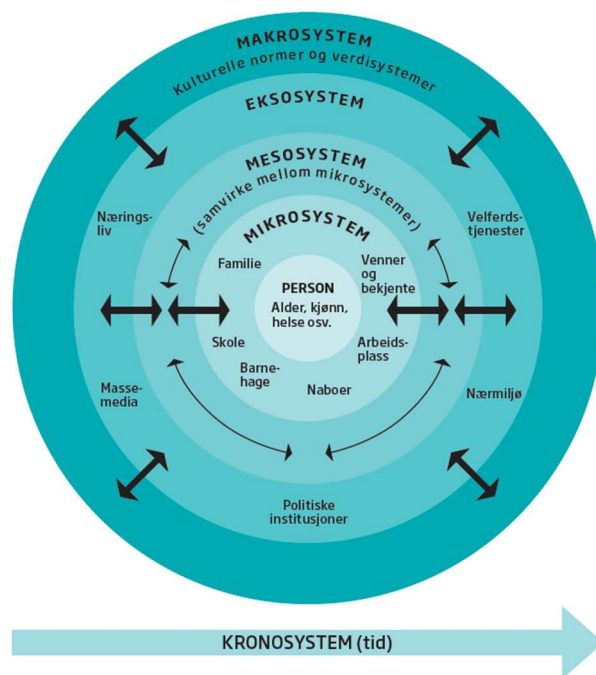


miljø for formell utdanning (Hoëm, 2010, s 85). Her vil skolen være en viktig arena for både formell og uformell sosialisering. Barn og unge vil sosialisere seg sammen med andre i klassen og skape vennskap. I tillegg vil de også tilegne seg kunnskap som tilsier formell sosialisering. Barna vil i formell sosialisering ofte delta i prosessen i klassen med de andre barna. Den formelle sosialiseringen har dermed innspill av uformell sosialisering.

En fullstendig sosialiseringsprosess vil føre fram til en fullstendig identitet. Det kan imidlertid oppstå avbrudd i sosialiseringsforløpet som kan føre til en ufullstendig sosialiseringsprosess. Resultat av avbrudd vil være at personen ikke opplever fullstendig mestring sammenlignet med de som fullførte sosialiseringsprosessen (Hoëm, 2010, s 110).

### 3.2 Utviklingsøkologisk modell

Sosialiseringen for hvert enkelt barn starter i hjemmet med foreldrene. Videre i sosialiseringsprosessen vil barnet begynne på barnehage og skole som vil være nye arenaer. I tillegg vil fritidsaktiviteter også være arenaer som barn og unge vil sosialisere seg i. Bronfenbrenner har laget en modell som kalles for den utviklingsøkologiske modellen. Modellen beskriver de ulike arenaene vi deltar i og hvordan vi blir påvirket av arenaene. I denne modellen er det 4 «nivåer» som kalles for mikro-, meso-, makro- og ekosystem.



Figur 1: Den utviklingsøkologiske modell

Bilde er hentet fra (Utdanningsforskning, 2015)

Modellen består av sirkler der den innerste sirkelen er det første nivået. Mikrosystemet er den innerste sirkelen der det skjer all samhandling med andre mennesker, ting eller symbol. Dette kan ses på som aktiviteter med familie, venner, skole og lignende (Bø & Ertesvåg, 2006). Videre kan mikrosystemet deles inn i hovedarenaer og deretter deles inn i delsettinger. Skolen vil være en hovedarena som kan deles inn i flere delsettinger. Det er mange eksempler på ulike delsettinger ute i et friminutt. Hovedarenaen er skolegården, men de som spiller fotball, kanonball og de som leker i skogen er alle eksempler på ulike delsettinger (Inge, 2018, s171-172).

Mesosystemet er den neste sirkelen. I denne sirkelen er det tilknyttingen til de ulike mikrosystemene personen deltar aktivt i. Et eksempel på dette er forholdet mellom skolen og hjemmet. Denne sirkelen innebærer påvirkningsprosesser mellom de ulike mikrosystemene gjennom kommunikasjon, kunnskapsvisning, samhandling osv. (Bø & Ertesvåg, 2006).

Ekosystem er steder, situasjoner eller mikromiljø som personen sjeldent eller aldri befinner seg i, men likevel skjer det her beslutninger som har en indirekte påvirkning på vedkommende. Et eksempel på dette kan være en mor som mestrer arbeidet sitt. Hun er en del av et fellesskap som anerkjenner den jobben hun gjør. Når moren kommer hjem til familien, deler hun overskuddet sammen med dem og familiemedlemmene får utbytte av morens mestring (Bø & Ertesvåg, 2006).

Det ytterste ringen er makrosystemet. Innenfor dette systemet finner man tradisjoner, verdsett, klassestrukturer og ideologier som eksisterer i kulturen til vedkommende. Makrosystemet er det ytterste nivået og påvirker alle de andre systemene under seg. Humanistisk og demokratisk syn samt samfunnets lovverk vil påvirke systemene. I mikrosystemene skjer filtreringer (Bø & Ertesvåg, 2006). Makrosystemet sine syn som for eksempel holdninger til gaming kan påvirke barnets muligheter til å delta på en slik arena.

Bronfenbrenner understreker hvor viktig indirekte påvirkning kan være på et barns liv. Bø & Ertesvåg (2006) bruker i sin artikkel et eksempel på understimulerte barn. Først gav de stimuleringstiltak bare til barnet. Deretter fikk foreldrene hjelp og støtte samtidig som barnet fikk stimuleringstiltak. Resultatet ved å støtte foreldrene førte til langt varigere resultater enn når barnet bare fikk stimuleringstiltak (Bø & Ertesvåg, 2006).

### 3.3 Sosialt nettverk

Sosialt nettverk er uformelle relasjoner mellom mennesker som er relativt varige. For at det skal kalles et nettverk, må det bestå av tre eller flere deltakere. Individuelle nettverk består av menneskene vi har direkte og personlige relasjoner til. Dette nettverket kan bestå av familie, venner, naboer, kollega, medstudenter og bekjente (Schieffloe, 2011, s 346-347). Sosialt nettverk kan sies å være samlingen av vennskap eller relasjonene barn og ungdommer har.

### 3.4 Vennskap

Når oppgaven skal ta for seg om gaming kan brukes som et verktøy for å øke sosialt nettverk, blir det viktig å definere vennskap. Begrepet venn og vennskap blir brukt i dagligdags språk for å beskrive variasjoner i relasjonene man har til ulike mennesker. Venn og vennskap

beskrives som kortsiktige, langsiktige, overfladiske vennskap som man investerer dypt i (Matthews, 1986, s 11). For å ha et vennskap, må to personer anerkjenne at begge har en relasjon og at de vil den andre godt (Grunebaum, 2003, s 32).

I boken «Friendships through the life course» tar Matthews for seg tre vennskapsstiler som kalles for de uavhengige, kresne og oppkvikkende (Matthews, 1986, Kapittel 3). De uavhengige skapte ikke noen særlige dype vennskap. Relasjonene de hadde ble ikke beskrevet som vennskap, men mer som bekjente man kunne gjøre aktiviteter sammen med. Subjektene som hadde denne stilen, vurderte relasjonene som tilstrekkelige (Matthews, 1986, s 34). De kresne hadde færre venner, men vennskapene som var etablert var en dypere relasjon sammenlignet med det de uavhengige hadde. Selv om de kresne regnet flere personer som bekjente, ble likevel disse ikke regnet som venner (Matthews, 1986, s 45-47). De oppkvikkende samlet seg en variasjon av vennskap. Når et vennskap ble etablert, forpliktet de seg til vennskapet. Vennskapene ble etablert når omgivelsene brakte dem i kontakt med hverandre. De oppkvikkende beskrev at de hadde flere vennskap som var spesielle og dype (Matthews, 1986, s 52-53).

En viktig faktor for å kunne vedlikeholde vennskap, er å gjøre noe sammen eller ha en felles interesse. Matthews (1986) kom frem til at ved å ha en klubb eller en organisasjon som arrangerer aktiviteter, var det lettere å holde kontakten. Når man er en del av et felleskap, kan venner møttes på felles arenaer. Her er kirken et godt eksempel (Matthews, 1986, 64-65). Matthews sitt eksempel om kirke som et fellesskap kan tas videre til et eksempel om gaming. Ved å skape et gaming-samfunn, kan dette også bli en slik arena der barn og unge kan møtes. Venner trenger ikke å se hverandre ofte for å beholde vennskapet. Det er tilstrekkelig å vite at vennskapene er mottakelig og villige til å gi sympati. Vennskapet er sterkt når de vet at de kan stole på hverandre i slike situasjoner (Grunebaum, 2003, s 35).

### 3.5 Sosial emosjonell læring

Sosial emosjonell læring kan være med på å skape trivsel og læring blant barn. Dette er en prosess der man kan tilegne seg sosial kompetanse og sosiale ferdigheter. Å lære seg sosial kompetanse og sosiale ferdigheter er med på å skape livsmestring. Sosial emosjonell læring deles inn i fem kjernekompetanser som er selvbevissthet, selvregulering, sosial bevissthet,

relasjonskompetanse og ansvarlig beslutningstaking. Kjernekompetansene sosial bevissthet og relasjonskompetanse er mest relevant for denne oppgaven. Sosial bevissthet er «Evne og mulighet til å ta ulike perspektiver og å vise empati overfor andre» (Jørund Høie et al., 2020, s 104) og relasjonskompetanse er «Å etablere, utvikle og vedlikeholde relasjoner med andre mennesker» (Jørund Høie et al., 2020, s 104).

## 4. Metode

Metoden for denne oppgaven er hovedsakelig tatt utgangspunkt i litteraturstudie, men med et intervju som supplement. Når man utfører en undersøkelse etter vitenskapelige prinsipper kreves det innhenting, behandling og prestasjon av data (Jacobsen, 2010, s 18).

Litteraturstudie er å undersøke den viten som allerede eksisterer. En slik undersøkelse kan også kalles for en systematisk litteraturstudie. Systematisk litteraturstudie er forskning som ikke er tilfeldig, men valgt ut på en systematisk måte (Glasdam, 2011, s 47). For å undersøke gaming som et verktøy for å øke sosialt nettverk har jeg valgt å gjøre en litteraturstudie. I start-fasen av oppgaven ble kvalitativ metode vurdert. I disse tider påvirker covid-19 dagliglivet til oss alle og av den grunn kunne det bli vanskelig og samle informanter til et slikt forskningsprosjekt. Likevel fikk jeg muligheten til å intervju en informant som er et supplement til litteraturstudien. Informanten arbeider som en trener i en e-sport klubb i Norge. En e-sport klubb driver med organisert gaming på lik linje med organiserte idrettsklubber. I en e-sport klubb vil det være samlet en større gruppe barn og unge med felles interesse i gaming. Jeg ville av den grunn intervju denne treneren for å undersøke om barn og unge som deltok i klubben fikk nye vennskap. I tillegg var jeg interessert i å få vite om deltakelse i e-sport klubben bidro til at deltakerne fikk et større sosialt nettverk. I et senere avsnitt vil det bli redegjort for hvordan intervjuet ble gjennomført.

### 4.1 Lite fleksibel problemstilling

En ulempe med litteraturstudie er at problemstillingen er lite fleksibel. Litteraturstudie handler om å forske på andre sine artikler. Når man skal lage en problemstilling ut ifra andre sine artikler, er man låst til den forskningen som har blitt gjort. Hvis man er interessert i et tema det ikke er tilstrekkelig forskning på, må man dermed finne en ny problemstilling. En litteraturstudie er åpen ved at man kan velge hvilke artikler man vil bruke og kan formulere problemstillingen deretter (Granskär & Höglund-Nielsen, 2008, s 175-176). En kvalitativ

forskningsmetode vil være mer fleksibel fordi man kan velge hvilke respondenter og hvilke spørsmål de skal svare på. I en kvalitativ forskningsmetode kan man velge problemstilling selv, men svarene man får fra respondentene vil også være grunnlag for hvordan problemstillingen utformes.

#### 4.2 Forskning knyttet til gaming

Det er ikke mye forskning på direkte bruk av gaming som et verktøy for økt sosialt nettverk i skolen. Det er imidlertid forsket på gaming og vennskap i skolen. Det er også forsket mye på gaming som et lærings-verktøy i skolen. Det er nylig skrevet en bok om spillpedagogikk av Høie som kom ut i 2020 (Jørund Høie et al., 2020). Temaet gaming som verktøy er ny forskning. Selv om dette er et nytt tema innenfor forskning, er det likevel forsvarlig å kunne gjøre en litteraturstudie av dette temaet fordi det finnes tilstrekkelig forskning for å kunne gjennomføre denne oppgaven.

#### 4.3 Analyse

Data er den informasjonen man trenger for å innhente svar på problemstillingen i undersøkelsen (Dalland, 2012, s 112). Når man gjør en litteraturstudie, vil analysen av artiklene man finner være hele «grunnmuren» i oppgaven. I en tekst analyse stiller man et spørsmål til en konkret tekst for deretter å kunne svare på en konkret problemstilling. I en analyse skal man komme med begrunnende svar og overbevise andre at det man finner er rett (Glasdam, 2011, s 73). Jeg brukte tekst analyse når jeg analyserte artiklene som ble valgt ut i denne oppgaven. Artiklene ble valgt ut fordi resultatene var med på å gi et konkret svar på problemstillingen.

#### 4.4 Intervju

E-sport treneren som ble intervjuet ble funnet ved hjelp av veileder. Jeg visste ikke at e-sport klubber hadde etablert seg i Norge, men jeg fikk imidlertid tips fra veileder at slike e-sport klubber har begynte å etablere seg. På bakgrunn av dette søkte jeg etter e-sport klubber i Norge. E-sport treneren som ble intervjuet ble funnet gjennom disse søkene. Intervjuet ble gjennomført anonymt og det ble ikke tatt opp noen personopplysninger. Det ble i samarbeid med veileder enighet om at jeg ikke trengte å søke til NSD om tillatelse ettersom intervjuet ble gjennomført ved å gjøre notater fra svarene som ble gitt underveis i intervjuet og fordi

ingen personopplysninger ble behandlet. Spørsmålene dreide seg om hvordan en e-sport klubb organiseres samt hvordan selve gamingen ble tilrettelagt og gjennomført. I tillegg var jeg interessert i å vite hvordan vennskap blir etablert blant deltakerne i e-sport klubb. Svarene som ble gitt var beskrivende og førte også til nye spørsmål som ikke var forberedt i forkant av intervjuet. E-sport treneren kom med flere historier om barn og unge fra klubben. Historier og svar på spørsmål ble notert i stikkordsform med penn og papir. Det ble gjort notater under hele intervjuet.

Alle som deltar i intervju-undersøkelse, har krav på anonymitet (Dalland, 2012, s 166). Derfor var det viktig for meg å ikke samle inn noen personopplysninger i intervjuet. Intervjuet ble gjennomført uten opptak. Det ble gjort et muntlig informert samtykke før intervjuet startet. Intervjuguiden er medtatt som vedlegg på slutten av oppgaven.

#### 4.5 Mine søk

Søkene ble gjort systematisk i Oria og google scholar fra 5.Januar 2021 til 30.April 2021. For å finne de fire fagfelleverderte artiklene søkte jeg etter artikler på norsk og engelsk de siste 5 årene.

I første omgang startet jeg søkene mine ved å ha tilfeldige søk med generelle søkeord får å få et generelt overblikk over hvilke artikler som fantes innenfor dette fagfeltet. Da jeg startet å søke, var jeg bare på Oria og brukte søkeordene «gaming sosial» og «dataspill verktøy» for å få inspirasjon. Her fant jeg mye interessant, men ikke noe som var rettet mot min problemstilling. På veiledning fikk jeg foreslått å bruke google scholar og av den grunn valgte jeg også å bruke google scholar til inspirasjon ved bruk av søkeordene «gaming + school».

##### 4.5.1 Database søk

Etter å ha utforsket artikler med tilfeldige søkeord, var neste steg å spisse søkeordene for å finne relevante artikler til min problemstilling. Får å finne disse artiklene, ble det gjort søk i databasen «academic search premier». Ved å søke i en database, finner man mer spesifikke artikler. Artiklene som er i slike databaser, har kvalitetskrav for å kunne bli publisert i databasen (Glasdam, 2011, s 40). Databasen som ble brukt var oversiktlig fordi, kunne legge

til «or» for å spisse søket. Søkeordene som ble brukt for å finne artiklene var «gaming or video games or computer games» AND «school or education or classroom» AND «socializing or social interaction» AND «friendship or friend or friendship quality or social network». Dette søket resulterte i at det ble funnet 33 artikler i databasen som var begrenset til publiserte artikler de siste 5 år. Artiklene ble vurdert ved å lese overskriftene for deretter å lese mer grundig på artiklene som ble valgt ut. Ved å lese grundig gjennom artiklene, ble de artiklene som var aktuelle for problemstillingen valgt ut.

Det er forsket i et bredt spekter på temaet gaming. Derfor var det nødvendig å ekskludere artikler som omhandlet avhengighet, mental helse og gaming som et læringsverktøy. Artiklene som ble brukt har fokus på barns deltakelse i digital verden, sosialt nettverk og vennskap i skolen.

#### 4.5.2 Kjedesøk

Det ble gjort kjedesøk for å finne flere kilder som er brukt i denne oppgaven. Kjedesøk er når man tar utgangspunkt i en artikkel og leter gjennom deres referanseliste (Glasdam, 2011, s 37). Når det ble gjort tilfeldige søk for å utforske hva som var innenfor dette fagfeltet, gikk jeg gjennom referanselistene til noen av disse artiklene. Referanselistene til disse artiklene ble valgt ut fordi artiklene traff godt på temaet gaming. I referanselistene ble rapportene fra Mediatilsynet og Newzoo funnet og disse rapportene er brukt i denne oppgaven. Å finne artikler på denne måten, kan være en kvalitetssikring ved at andre forskere har brukt disse artiklene. Artiklene som er i referanselistene, er ofte eldre og må av den grunn bli vurdert om de kan benyttes (Glasdam, 2011, s 37). Mediatilsynet sin rapport som i første omgang ble funnet var fra noen år tilbake. Det er imidlertid den nyeste rapporten til Mediatilsynet som er benyttet i denne oppgaven.

#### 4.6 Kildekritikk

Ved valg av hvilke artikler som skal legges mest vekt på, må man være kritisk til kilden. Å være kritisk til litteraturen som er benyttet vil si at man både vil vurdere og karakterisere litteraturen som er blitt brukt (Dalland, 2012, s 67).



Alle forskningsartiklene som er med i denne oppgaven er fra fagfelleverderte tidsskrifter. Ved å undersøke fagfelleverdert forskning er det en kvalitetssikring i å benytte forskningen deres fordi forskningen må oppfylle visse kriterier før artiklene kan bli publisert. Samlingen av artiklene belyser ulike sider av problemstillingen. Videre tas relevante emner opp for å skape en sammensatt forståelse av problemstillingen.

Ved å begrense seg til fagfelleverderte artikler de siste 5 årene, får man den nyeste og mest relevante forskningen. Imidlertid vil man da utelukke de tidligere store verkene og teoriene. Teorier ble funnet gjennom søk i oria etter fagbegreper. Tabellen i kapittel 5 er med som en kildekritikk ved at alt datagrunnlagene fra artiklene blir synligjort. Denne tabellen viser til hvilke kunnskaper som produseres i artiklene. Hensikten ved kildekritikk er at refleksjonene rundt gyldigheten til litteraturen kommer frem i oppgaven (Dalland, 2012, s 72)

Det ble gjennomført intervju av bare en informant og av den grunn kan det som kom frem i intervjuet ikke være grunnlag for argumentasjon i seg selv, men brukes til å støtte de fagfelleverderte artiklene sine funn. Det finnes relativt få slike trenere i Norge, og svært få av disse har vært involvert i forskning. Informanten vil kunne bidra med ny innsikt som forskningsfeltet mangler. Av den grunn er intervjuet blitt brukt som et supplement for å underbygge forskningsartiklene samt å kunne komme med konkrete eksempler.

## 5. Resultat og funn

Det har blitt satt opp en tabell for de 4 fagartiklene som brukes som argumentasjon for å støtte problemstillingen. Artiklene ble satt inn i en tabell for å få en god og grundig oversikt over artiklene sine hovedtrekk.

Matrise						
Navn og år	Formål	Metode	Respondenter	Alder	Sentrale begreper	Land
Eklund & Roman, 2017	Vise til at gaming er en faktor til at vennskap skapes og at gaming som et verktøy i skolen kan vise seg å fremme relasjon og sosialt nettverk bygging.	Kvalitativ undersøkelse i form av skjema. 3 skjema gjennom 1 skole år (oktober, januar og mai). En rett etter skole start, en etter første semester og siste i slutten av skole året.	N-115 Første år videregående skole	16-17 år	Vennskap, gamer identity, sosial identitet, skole,	Sverige
Perry et al., 2018	Undersøke hvem unge spiller sammen med på internett. Få svar på om ungdom skaper venner/relasjon utelukkende gjennom	Kvalitativ undersøkelse gjennomført over internett.	N-2030 De spilte spillet Destiny 1890 var menn, 98 var kvinner og 42 oppgav ikke kjønnet.	Gjennomsnitt alderen var 25 år.	Vennskap, lidenskap, online, multiplayer, sosial kapital, video spill	Australia

	gaming på internett og hvilken kvalitet relasjonen har					
Sletten et al, 2015	Sammenligne karakterene til barn som deltar i organisert idrett med dem som gamer.	Kvalitativ undersøkelse i form av skjema. Spørsmålene som ble spurt var hvor ofte ungdommene trente og hvor mye de spilte dataspill.	N-4160 ungdomsskoleelever fordelt på 47 ungdomsskoler.	Hovedsakelig 13-16 åringer	Organisert idrett, dataspill, karakter, skole prestasjon, konsentrasjonsvansker	Norge
Carter & Nutbrown, 2016	Finne ut hvordan vennskap dannes med intervju av barna. Samt finne barna sitt synspunkt på vennskap. Få kunnskap om hvordan vi som voksne kan støtte barn i utvikling av vennskap.	Kvalitativt intervju med barn. Intervjuene ble gjennomført individuelt og i grupper. Intervju metodene var tegning (individuelt), dukke leking og rollespill (gruppe).	N-7 Fra en skole nord i England. Elevene var fra 2 klasse.	Barna var 5-6 år da studiet startet	Skole, vennskap, akademisk progresjon, barns perspektiv, felles interesser for utvikling av vennskap, emosjonell og sosial utvikling.	England

## 5.1 Sammendrag fra artiklene

Denne delen av oppgaven vil kort beskrive sammendrag av hver artikkel og hva undersøkelser konkluderte med.

### **Online-only friends, real-life friends or strangers? Differential associations with passion and social capital in video game play. Forfatter: Perry et al. 2018**

Denne artikkelen omhandler en undersøkelse av hvem respondentene spiller sammen med i spillet Destiny. Kort forklart er Destiny et skytespill i verdensrommet der man kan spille sammen med opp til 4-6 person eller alene. Destiny er en åpen verden som vil si at de som spiller kan reise rundt i verdensrommet og gjøre ulike oppdrag. Artikkelen tar for seg hvor mye tid hver enkelt bruker på spillet og hvem de spiller med. Respondentene blir også stilt spørsmål om hvor stor lidenskap de har for spillet. Det kom frem i undersøkelsen at de som spilte bare med «offline friends» (venner som er fysisk til stede) brukte mindre tid på spillet. De som spilte med «online friends» (Venner som ikke er fysisk til stede) hadde ofte mye lidenskap til spillet. Vennskapet til «online friends» ble sterkere ved at de brukte mer tid sammen. Artikkelen skiller mellom «bonding» og «bridging». «Bonding» er en relasjon der noen gir støtte til et individ med sterk sosial tilknytting som for eksempel familie eller nære venner. «Bridging» er derimot en mer distansert relasjon og kan dermed anses å være en svakere relasjon sammenlignet med «bonding». «Bridging» kan være en spesialisert relasjon ved at relasjonen kun er tilknyttet et enkelt spill.

I artikkelen kom forfatterne fram til at gaming har innvirkning på det virtuelle sosiale nettverket. Hvor sterk relasjonen var varierte, noen relasjoner var «bonding» mens andre relasjoner var «bridging». Om det ble en «bonding» eller «bridging» relasjon var avhengig av hvor mye lidenskap de hadde for spillet. De med mye lidenskap til spillet hadde større sannsynlighet får å utvikle en «bonding» relasjon enn de med mindre lidenskap.

### **Do adolescent gamers make friends offline? Identity and friendship formation in school. Forfatter: Eklund & Roman 2017**

Eklund og Roman sin artikkel omhandler hvordan elever skaper vennskap i en svensk videregående skole. Den videregående skolen lå i en storby i Sverige der gaming er utbredt. Til denne skolen kom det elever fra 70 forskjellige ungdomskoler. Dette støtter studien med at

elevene på skolen ikke nødvendigvis kjenner hverandre før de begynner. Hypotesen til forskerne var at gamere vil mest sannsynlig bli venner med andre gamere. Elevene svarte på et skjema tre ganger i løpet av det første året. Det kom frem i undersøkelsen at gamer-identitet ikke hadde så mye å si for vennskapene ifølge de første to skjema-svarene. På slutten av året var derimot gamer-identitet en stor faktor i valg av venner. Tiden det tok å lære å kjenne hverandre var her nødvendig for at gamere skulle «finne» hverandre. Ungdommene brukte tid på å finne felles interesser og hobbyer. Eklund og Roman sin hypotese var rett ved at ungdommene på den videregående skolen ble gamere venner med andre gamere. Forfatterne konkluderte med at ungdommene trengte tid på å bli kjent og rapporterte at gamer-identitet var grunnlag for vennskapene mot slutten av det første året.

### **Idrett, dataspilling og skole - konkurrerende eller «på lag»? Forfatter: Sletten et al 2015**

Denne artikkelen omhandler ungdomsskoleelever i Norge og hvilke karakterer de fikk i matte, engelsk og norsk. I undersøkelsen blir ungdomsselevne spurt om hvor mange ganger de trente i idrettslag den siste uken. Videre ble de spurt hvor mye tid de spilte dataspill etter skolen. I undersøkelsen var ikke lørdag og søndag inkludert. Til slutt skulle elevene oppgi karakteren de fikk i de tre fagene med en karakterskala fra en til seks.

I undersøkelsen kom det fram at elevene som deltok i organisert idrett fikk bedre karakterer enn andre elever. De ungdommene som spilte tre timer eller mer på dataspill hadde dårligere karakter i norsk og matematikk sammenlignet med de andre ungdommene i undersøkelsen. Imidlertid var det ikke særlig forskjell på engelsk karakteren. Mange av ungdommene som spilte tre timer eller mer brukte signifikant mindre tid på lekser, noe som kan være en av grunnene til lavere karakterer.

### **A Pedagogy of Friendship: young children's friendships and how schools can support them. Forfatter: Carter & Nutbrown 2016**

Denne artikkelen omhandler sju barn i alder 5-6 år som blir intervjuet gjennom tegning og lek med dukke- og rollespill. Intervjuene gikk ut på å finne barnets perspektiv på hva de mener

om vennskap. Carter & Nutbrown vil se hvilke nytte vennskap har for barna og hva barna mener er viktig. Barna viste ulike måter å løse rolle- og dukkespillene. Artikkelen viser til at barna lager sine egne strategier. Det kommer fram at barna syns det er vanskelig å bli med i en lek som allerede var etablert. Løsningen fra et av barna var å være raskt ut til friminutt fordi det da var lettere å bli med i leken i oppstartsfasen.

Når barn snakker om sine interesser og hobbyer, er det lettere å etablere vennskap gjennom delt glede. Det kommer fram at barna brukte mye energi på å vedlikeholde og skape vennskap. Når barn begynner på skolen, blir det et mer akademisk fokusert læringsmiljø. Barnas sosiale del blir mindre prioritert. Carter & Nutbrown mener at barna trenger mer tid og rom til å kunne vedlikeholde og skape vennskap i skolen fordi dette hjelper barna til emosjonell utvikling. Videre konkluderte forfatterne at de ansatte i skolen bør veilede og hjelpe barna til å skape og vedlikeholde vennskap gjennom felles interesser.

### **Intervjuet med e-sport treneren**

E-sport treneren hadde flere grupper med barn og unge som er organisert i klubben. Gruppene er delt inn i hvilke spill de gamer. Spillene de spiller i gruppene er ulike online spill som krever samhandling mellom spillerne. De har også to andre grupper der de bytter spill ofte. Disse to gruppene er mer basert på å være sosiale og spille sammen. De faste spillene er mer rettet mot å forbedre ferdighetene i det enkelte spillet. Klubben ble beskrevet som breddeidrett i gaming miljøet, men klubben hadde også kontakt med toppidretten ettersom noen utøvere presterte bra. Alderen på barna var fra 12 år og oppover. Klubben hadde et gamingrom med mange pc-er som de ønsket skulle bli brukt mest mulig. En av kveldene i uken er satt av for «old boys» der klubben gir foreldrene til barna tilgang til gaming-rommet. Det kom frem i intervjuet at vennskap ble etablert mellom gamerne i e-sport klubben. Et eksempel treneren brukte var en gutt som raskt fikk innpass i en gjeng på fire andre gutter. De fire vennene hadde allerede godt etablerte relasjoner, men da den ene gutten begynte i klubben og spilte det samme spillet ble han en del av gjengen med en gang. E-sport treneren hadde flere lignende historier. Klubben arrangerte også leir for utøverne. Opplegget gikk ut på fysisk aktivitet, varm lunsj og en målrettet trening innenfor gaming. Deltakerne fikk til slutt pause fra planlagt opplegg og fritid til å spille det de selv ville.

## 5.2 Drøft av funn

Artiklene som er brukt har alle en form for kvalitativ metode. Det er enten blitt brukt intervju eller en form for svar på en spørreundersøkelse via skjema eller over internett. Kvalitativ metode er nødvendig for å finne ut om vennskap skapes, og hvor viktig vennskap er for barn og unge. Intervjuene var av de syv barna var for å finne ut hvor mye tid barn brukte på å tenke på vennskap og hva tanker de hadde om vennskap (Carter & Nutbrown, 2016).

Respondentene i de andre artiklene var mange flere og her var aldersgruppen stort sett ungdommer. Eklund & Roman kom frem til at elever i videregående skoler ble gamere venner med andre gamere (Eklund & Roman, 2017). Perry kom frem til at vennskap kunne skapes gjennom gaming over internett (Perry et al., 2018). Disse to artiklene har respondenter som var ungdommer og unge voksne. Videre vil oppgaven bygge på at resultatene fra disse artiklene også kan brukes på barn. Den siste artikkelen setter gaming i ett annet lys (Sletten et al., 2015). Her kommer det frem at for mye gaming kan ha en negativ effekt på karakterene man får i matte og norsk. Sammenlagt dekker disse fire artiklene problemstillingen fra flere perspektiv. Eklund & Roman og Perry sier noe om vennskap gjennom gaming. Videre tar Carter & Nutbrown opp viktigheten av vennskap for barn. Til slutt tar Sletten opp en problematisk side ved at for mye gaming kan ha negativ effekt.

## 6. Diskusjon

Problemstilling for denne oppgaven er *hvordan kan gaming brukes som et verktøy for å øke sosialt nettverk og hvordan kan det påvirke barns deltakelse i sosiale arenaer på og utenfor skolen?*

Diskusjonsdelen av oppgaven vil bli delt inn i fire deler. Den først delen av oppgaven vil ta for seg ungdomskultur og hvordan deltakelse i gaming som en arena kan skape en felles opplevelse. Her vil man se på gaming som en sosialiseringsprosess og hvordan barn og unge kan skape relasjoner. Andre del vil det bli diskutert ulike relasjons typer man kan skape gjennom å delta i gaming som en sosial arena. I dette avsnittet vil begrepene «bridging» og «bonding» bli satt opp mot hverandre. I tredje del vil det bli drøftet hvilke spill som kan brukes som et verktøy. Her vil oppgaven komme med forslag til eksempler på spill som kan brukes samt utfordringer i valg av spill. Til slutt skal oppgaven ta for seg organisert og

uorganisert gaming. I tillegg vil oppgaven se på deltakerne i e-sport klubben og drøfte hvordan denne deltakelsen kan påvirke den uorganiserte gamingen.

## 6.1 Ungdomskultur og felles opplevelse

I artikkelen til Carter & Nutbrown kommer det frem hvor viktig vennskap er for barn. At et barn føler seg verdsatt i et fellesskap er fundamentalt for trivsel, helse og mestring (Inge, 2018, s 199). Derfor er det viktig som barnevernspedagog å kunne hjelpe og støtte barn i å utvikle og vedlikeholde vennskap slik barn og unge kan føle seg verdsatt i et fellesskap. Barn i skolen har mange forskjellige interesser. Mange av barna vil like fotball og andre sporter, mens andre vil like å leke i sandkassen. Medietilsynet viser til at 86% av barn og ungdom gamer (Medietilsynet, 2020). Dette bekrefter at gaming er en stor felles interesse for mange barn og unge i dagens samfunn. Ifølge Carter & Nutbrown (2016) vil det være enklere for barn å skape og vedlikeholde vennskap dersom de deler felles interesser. Basert på denne forståelsen kan en argumentere for at gaming, som en felles interesse, også kan skape og vedlikeholde vennskap. På bakgrunn av disse funnene kan det argumenteres for at gaming kan brukes i skolen for å øke barns sosiale nettverk. Nettverksbygging utvikles gjennom samhandling med andre og er alfa og omega for fremtidig livsmestring (Inge, 2018, s 199). Videre er det viktig å undersøke om det ved å tilrettelegge for delt opplevelse i en felles interesse for gaming skapes nye vennskap. Medietilsynets rapport sier at gaming er en felles interesse for mange barn. Carter & Nutbrown har konkludert med at det er enklere for barn å skape vennskap i skolen når de deler en felles interesse. På bakgrunn av dette mener jeg at ved å tilrettelegge for delt opplevelse i gaming kan det skapes nye vennskap. Videre vil oppgaven undersøke om gaming kan benyttes som et verktøy for å øke barn og unges sosiale nettverk.

Ettersom gaming er en stor felles interesse for barn og unge, vil jeg undersøke nærmere om gaming kan brukes som et verktøy for økt sosialt nettverk. Eklund & Roman (2017) kom frem til at elever i videregående skole som var gamere ble venner med andre gamere. Denne forskningen kan underbygge at gaming kan skape en felles opplevelse som kan gi barna glede og trygghet. Elevene etablerte en tilknytting og skapte en tilhørighet til hverandre. Konklusjonen var at de brukte tid på å lære hverandre sine hobbyer og interesser. I løpet av det første året fant gamere andre gamere som de ble venner med (Eklund & Roman, 2017). Denne artikkelen hadde en kohort i en videregående skole i Sverige. Det er vanskelig å



generalisere dette til befolkningen, rettere sagt til andre land med annen kultur. Vennskap skapes likevel av felles interesser, noe som kommer frem i artikkelen. Dette bygges også opp av Carter og Nutbrown at barn skaper vennskap ved å snakke om interesser og dele opplevelser sammen (Carter & Nutbrown, 2016). På bakgrunn av Eklund & Roman (2017) og Carter & Nutbrown (2016) sine artikler mener jeg at gaming har et potensiale for å brukes som et verktøy for økt sosialt nettverk. Ved å bruke gaming som et verktøy i skolen, kan det skapes felles opplevelse, tilknytting, trygghet og tilhørighet blant barn og unge.

## 6.2 Hvordan skaper gaming ulike relasjoner?

Vennskap er viktig for barn. De bruker mye tid på skape og vedlikeholde vennskapene sine (Carter & Nutbrown, 2016). Barn som har svakt sosialt nettverk og ikke får venner på skolen er i fare for å bli marginalisert. Perry (2018) kommer frem til at gamere etablerer relasjonene «bridging» og «bonding» gjennom å spille online (Perry et al., 2018). På bakgrunn av dette mener jeg at å introdusere barn og unge til gaming som en ny arena kan ha potensiale til å øke deres sosiale nettverk. Dette underbygges ved at å dele en felles opplevelse sammen kan øke nettverket til barn og unge. Introduksjon av gaming som arena kan få barn med allerede gode sosiale nettverk til å skape nye relasjoner som «bridging». For de barna som kanskje har et lite sosialt nettverk, kan gaming være en redning. Dette kan skje ved at barnet finner en lidenskap for et spill, og barnet kan dermed skape en «bonding»-relasjon. Relasjonene er blitt beskrevet i artikkelen «Online-only friends» (Perry et al., 2018). Kan barn som skaper nye relasjoner på skolen, også sosialisere seg på fritiden med de nye relasjonene? Artikkelen til Perry (2018) kommer fram til at «real life friends» (venner fysisk til stede) ofte har en «bonding» relasjon. Venner som var fysisk til stede hadde en sterk relasjon og brukte ikke mye tid på spillet «Destiny» sammen. På bakgrunn av dette funnet er det sannsynlig at når barn skaper en «bonding» relasjon tilbringer de også tid sammen både på og utenfor skolen. Da vil barnet først ha etablert et mikro-nivå på skolen og for deretter å skape flere mikro-nivåer utenfor skolen. Barna kan spille sammen i hver sitt hjem eller de kan spille sammen i samme hjem. Dette er med på å skape trygghet og tilhørighet til dem barna skaper en relasjon med. Når barn spiller online med andre, kan det være vanskeligere å skape et «bonding»-relasjon. Imidlertid kom det frem i artikkelen at med mye lidenskap til spillet hadde man større mulighet for å etablere «bonding» relasjon. På bakgrunn av dette mener jeg at det er en mulighet for at gaming kan brukes som et verktøy, for å samle barn og skape en felles opplevelse. Gaming kan bli brukt av barna til delsettinger innenfor mikro-nivået i henhold til

Figur 1: Den utviklingsøkologiske modell. Det skapes ulike delsettinger om de spiller på skolen eller hjemme. Delsettingene vil også være ulike ved valg av forskjellige spill. Ved bruk av gaming i skolesammenheng, kan det være lurt å informere foreldrene slik at samtalen om gaming kan fortsette i hjemmet. Foreldrene burde bli informert om hvordan gaming vil bli brukt og hva skolen ønsker å oppnå ved bruk av gaming. En slik kommunikasjon vil være med på å styrke mesosystemet til barna. Mesosystemet strykes ved at kommunikasjonen fra mikro-nivået i hjemmet og skolen samarbeider. Ved å legge til rette for en slik åpen kommunikasjon, kan det hjelpe foreldre til å se gaming i et nytt lys.

Det finnes tre stiler vennskap som er beskrevet av Matthews (Matthews, 1986). De tre stilene er *uavhengige, kresne og oppkvikkende*. Den kresne stilen er interessant fordi de kresne har få relasjoner, men dype vennskap. Hvis de kresne barna ikke har en dyp relasjon, står de i fare for å bli marginalisert. Det vil være viktig å undersøke nærmere om bruk av gaming som et verktøy for økt sosialt nettverk kan ha en positiv effekt på de kresne barna. Viktigheten av vennskap for barn kommer frem i artikkelen til Carter & Nutbrown. Hvis de kresne barna blir introdusert for gaming som en arena, kan det resultere i en dyp relasjon. Dette kan igjen gi mulighet for at gaming har et potensial til å bli brukt som et verktøy for et økt sosialt nettverk for disse barna. De uavhengige har lite behov for venner mens de oppkvikkende får venner hvor enn de går. De uavhengige og de oppkvikkende kunne også skapt vennskap i en arena som gaming, men det ville ikke vært like betydelig og viktig for dem sammenlignet med hva det ville bety for de kresne barna. Dersom de kresne barna kan etablere et dypt vennskap, kan dette gi en følelse av tilhørighet og trygghet. I skolesammenheng er det alltid noen barn som er i fare for eller som blir marginalisert. Kanskje tiltakene som blir brukt i skolen i dag bør revurderes og se på om man må tenke nytt for å kunne hjelpe disse barna. Barn som ikke har funnet sin arena for sosialt nettverk kan ved introduksjon av gaming finne barn med felles interesse og dermed etablere et nytt fellesskap.

Hva lærer man egentlig av gaming? Når man gamer ulike spill, har man kontroll over andre sitt perspektiv. Dette er forskjellig fra romaner og filmer der man observerer andres perspektiv og har ingen innvirkning på historien. I spill blir man ansvarlig for sine egne handlinger man gjennomfører gjennom andre sine perspektiv (Jørund Høie et al., 2020, s. 104). Når barn styrer handlingene gjennom andre, blir de ansvarlige for handlingene. Barn

kan bli satt opp i mange ulike situasjoner og dette kan skape personlige opplevelser gjennom spillene.

Begrepene sosial bevissthet og relasjonskompetanse er viktig for å kunne beskrive hvordan barn kan øke sine sosiale nettverk. Oppgaven har tatt for seg tidligere at en stor del av vennskap er å bry seg om den andre. Sosial bevissthet er her viktig. Det å kunne se perspektiv til andre barn for å kunne forstå dem og samtidig kunne vise empati for de barna man er venner med er viktig. Relasjonskompetanse er å etablere, utvikle og vedlikeholde vennskap, noe som er med på å øke et barns sosiale nettverk. I følge Høie (2020) kan gaming brukes som et verktøy for å øke relasjonskompetansen (Jørund Høie et al., 2020, s. 104). Høie (2020) konkluderer med at relasjonskompetansen er en ferdighet i å utvikle og vedlikeholde vennskap mener jeg at gaming har potensial til å brukes som et verktøy for økt sosialt nettverk til barn og unge.

### 6.3 Hvilke spill kan brukes som et verktøy

I denne delen av oppgaven skal det drøftes om hvilke spill som kan brukes som et verktøy i arbeid med barn og unge. Spillene som blir nevnt i denne delen er barnevennlige. Andre spill kan brukes dersom en arbeider med ungdom. Oppgaven vil ta for seg eksempler på spill fra ulike sjangrer. Etter å ha drøftet mulighetene til spillene, vil det til slutt drøftes om hvilke utfordringer som kan oppstå i valg av spill. Spillene er valgt på bakgrunn av at de er blant de mest populære spillene. Artikkelen fra Statista og Business of apps viser til at FIFA (Statista, 2020), Minecraft (Business of apps, 2021a) og Fortnite (Business of apps, 2021b) er spill som blir nedlastet og kjøpt i en økende grad. I oppgaven har jeg også benyttet meg av egen erfaring og kunnskap om disse spillene. I artikkelen «Norwegian game-based learning practices: age, gender, game-playing and DGBL» (Ciussi, 2018, s. 460-468) blir 201 lærere intervjuet om bruk av digitale verktøy og spill verktøy i Norge. Her kommer det frem at det blir mer vanlig å bruke digitale verktøy og spill-verktøy i skolen. Med denne oppgaven kommer jeg med forslag til mulige spill som kan brukes som et verktøy i skolen med sosial nettverksbygging i fokus.

### 6.3.1 Idrettsspill

Idrettsspill som FIFA er veldig populært blant barn og unge som er et fotballspill. Slike spill kan også brukes i arbeid med barn og unge. Et problem som kan oppstå i en slik setting er de barna som ikke er glad i sport eller idrett kan fort miste interessen og melde seg ut eller ikke delta i det hele tatt. Idrettsspill kan brukes som en forsterkende felles opplevelse blant barn som har fotball som hobby eller fritidsaktivitet. Som eksempel kan barn som går på fotball sammen skape en enda sterkere relasjon ved å spille FIFA sammen. Det er mulig å bruke FIFA som et samarbeidsspill fordi det er mulig å spille opp til fire spillere sammen. Ved å sette alle fire på et lag mot computeren, må de samarbeide får å vinne sammen som et lag. En slik setting er muligens bedre enn to mot to ettersom det da vil bli et vinnerlag og et taperlag. En kan bruke FIFA for å integrere et barn inn i fotballmiljøet. Når et barn blir inkludert i et slikt fellesskap og føler tilhørighet, er forutsetningene for å skape vennskap bedre. Ved å ha felles interesse i fotball og skape en felles opplevelse i FIFA er det mulighet for å etablere et vennskap. Hvis et slikt vennskap etableres, kan det være et eksempel på hvordan det sosiale nettverket til et barn kan økes ved bruk av gaming. En forutsetning for at barn skal skape en «bonding» relasjon er at de må ha lidenskap for spillet som beskrevet i artikkelen av Perry (Perry et al., 2018). Dersom et barn ikke deltar i en fotball klubb, kan barnet gjennom å spille FIFA sammen med andre få lidenskap for fotball. Hvis barnet starter på fotball på grunn av lidenskap for FIFA, kan gaming medføre at barnets sosiale nettverk blir større.

### 6.3.2 Minecraft

Et annet alternativ til valg av spill kan være åpne verden spill som minecraft. Minecraft er et veldig barnevennlig spill der man er i en åpen verden og kan bygge alt fantasien kan tenke seg. En forutsetning for å spille minecraft er at alle barn som skal delta må ha egen datamaskin. Spillet er komplisert og det kan brukes en mengde tid for å mestre spillet. Faber sier at prosessen å tilegne seg slik kunnskap og mestring ikke nødvendigvis går ut over læringsutbytte (Farber, 2015, s 117). Når barna først har mestret minecraft, kan det ha en stor læringseffekt, mestringseffekt samt at barna har fått en ny arena å sosialisere seg i. Et spill kan være en samlingsplass for mange individer utenfor hjemmet. Det kalles for en tredje arena å sosialisere seg på. Den tredje arenaen er lett tilgjengelig for mennesker å sosialisere seg i (Gosling et al., 2011, s 238). Minecraft er et meget godt eksempel på den tredje arena som Gosling beskriver i boken sin. Det kan derfor argumenteres for at minecraft er et inkluderende

spill der alle kan delta. På bakgrunn av dette mener jeg at minecraft har et potensiale til å kunne ha en positiv effekt på det sosiale nettverket til barn.

Tidligere var mennesket sitt samfunn begrenset til lokalt geografisk område. I dagens samfunn med digitale hjelpemidler kan vi gå videre fra vårt lokale nærområde ut i det store verdenssamfunnet. Et samfunn er dannet av menneskers kollektive læring og delt tilhørighet. Slike samfunn kan vi finne over internett der de ikke er geografisk avhengig (Gosling et al., 2011, s. 238-239). Ved å introdusere minecraft til barn, kan et slikt samfunn oppstå. Det kan oppstå flere delsettinger innenfor mikro-nivået fra Bronfenbrenner sin modell. Minecraft har allerede blitt brukt som et verktøy i klasserom med fokus på læring. Farber har et helt kapittel dedikert til minecraft og lignende spill (Farber, 2015). Farber sier ikke noe om hvilken effekt minecraft kan ha for sosial kompetanse eller barn sine sosiale nettverk. Gosling har imidlertid beskrevet at spill over internett kan bli en tredje arena der et samfunn kan etableres. Sett i sammenheng med denne litteraturen mener jeg at minecraft kan være et godt eksempel på gaming som kan bli en tredje arena der barn og unge kan sosialisere seg.

### 6.3.3 Fortnite

Fortnite er allerede et spill som er veldig populært blant barn og unge. Spillet går ut på at 100 spillere hopper fra en buss i luften ned på en øy. Deretter er oppdraget å slå de andre spillerne ut og bli den siste personen som står igjen. Spillerne kan samle tre eller murstein for så å bygge et hus eller en base. Det er mulig å spille på lag med opptil fire spillere. Denne spillmodusen kalles for «battle royale». Fortnite kan bli brukt på lik linje som FIFA. Når fire barn er på samme lag, må de samarbeide hvis de vil være de siste igjen på øya. Barna må kommunisere hvor de skal forflytte seg på øya, hvor fiendene er og de må hjelpe hverandre hvis noen er i trøbbel. Denne spillmodusen er veldig lik FIFA i forhold til hvilke rammer som benyttes og at samarbeid er i fokus.

Videre har Fortnite en annen spillmodus som kalles for «Creative mode». I denne spillmodusen kan man bygge fritt på øya uten å bli forstyrret. Det er også mulig å besøke andre sine øyer og se hvordan deres øy ser ut. «Creative mode» ligner mer på minecraft ved at fokuset her er å samarbeide og bygge noe sammen i motsetning til «battle royale» hvor de skal samarbeide for å være det siste laget igjen på øya.

#### 6.3.4 Samarbeid gjennom spilling

FIFA og Fortnite sin spillmodus «battle royale» er konkurranserettet, mens Minecraft er mer inkluderende. FIFA og Fortnite sin «battle royale» er begrenset til fire på samme lag for deretter å konkurrere mot en datamaskin eller andre personer over internettet. Minecraft og Fortnite sin «creative mode» er mer inkluderende og har fokus på samarbeid. Spillene har fokus på samarbeid ved at FIFA og «battle royale» skal samarbeide for å vinne over andre, mens Minecraft og «creative mode» har mer fokus på å samarbeide om å bygge noe sammen. Begge kategoriene er med på å skape en felles opplevelse. Hvis barn vinner i FIFA eller Fortnite, kan de i ettertid tenke tilbake og si «husker dere når vi vant den gangen». I Minecraft og «creative mode» vil det være mer fokus på hva de har bygget sammen og hvordan de ble enige om hva som skulle bygges og hvordan det skulle bygges. Minecraft og «creative mode» er mer inkluderende ved at det er mulighet for at flere kan spille sammen. FIFA og «battle royale» blir ikke et samfunn over internett som beskrevet av Farber (Farber, 2015). Når kampen er ferdig, går man videre til neste kamp. I Minecraft og «creativ mode» kan det skapes et samfunn ved at en gruppe barn kan bygge en by sammen. Når de er ferdig for dagen, kan de komme tilbake å se hva de har bygget og utvikle samfunnet deres videre. Det er også mulig å besøke andre sine samfunn i disse spillene.

Det viktigste med fellesskap er at barna føler at de hører til. Forutsetningene for å bli en del av et fellesskap er å dele opplevelser og samhandle sammen (Tjersland et al., 2013). For å styrke det sosiale nettverket er det derfor viktig å legge vekt på at barn og unge spiller spill som er lagt opp til at deltakerne kan samhandle sammen. Minecraft, fortnite, FIFA og «battle royale» har alle fokus på samarbeid, men med ulik innfallsvinkel. Det underbygges av Perry (2018) at vennskap kan etableres gjennom samhandling i spillet «Destiny». På bakgrunn av hans funn mener jeg at spillene som har blitt presentert i oppgaven også kan benyttes som verktøy for å øke sosialt nettverk for barn og unge.

#### 6.3.5 Utfordring i valg av spill

Når det skal velges et dataspill som barn skal bruke, må det vurderes om spillet passer for den aldersgruppen som skal spille det. PEGI vurderer innhold i spill og lager dermed en anbefalt aldersgrense for spill som kommer ut på konsoll eller pc. Disse aldersgrensene som blir satt er

ikke lovpålagt, men mer en anbefaling i forhold til hva spillet inneholder. Et eksempel er fra spillet *This War of Mine* som har PEGI 18, men som ikke har noen grove voldsskildringer. Grunnen til at PEGI har anbefalt alderen 18 er fordi spillet har en scene der noen blir voldtatt ute av synet bak en lukket dør (Jørund Høie et al., 2020, s 133).

Man skal være forsiktig med tanke på hvilke spill som blir introdusert til barn og unge. Mange spill er «free to play», som vil si at de er gratis å laste ned og spille. Likevel har mange av disse spillene tilgang til kosmetiske endringer som det brukes ekte penger på. Et eksempel på dette er «loot-bokser» som er mikrotransaksjoner der de får tilfeldige kosmetiske endringer til avataren sin. Spillet Fortnite har slike kosmetiske endringer. «Loot-boksene» har blitt sammenlignet med gambling fordi det er noen få personer som bruker ekstremt mye penger på disse mikrotransaksjonene. Man skal være bevisst med å introdusere dette spillet til barn og unge på grunn av at de kan bli utsatt for disse mikrotransaksjonene (Jørund Høie et al., 2020, s 139-140).

Ved å bruke gaming som et verktøy, kan noen barn og unge utvikle spillavhengighet. Spillavhengighet blir regnet av WHO som en psykisk lidelse. Kriteriene for å ha spillavhengighet er hvis avhengigheten går ut over jobb, skole, søvn, familier og lignende (World Health Organization, 2018). Det er en liten gruppe som har denne diagnosen ifølge WHO, likevel er viktig å være klar over diagnosen slik man kan se kjennetegnene tidlig i prosessen.

#### 6.4 E-sport klubb organisert vs uorganisert

I denne delen av diskusjonen skal oppgaven ta for seg ulikhetene ved organisert og uorganisert gaming. E-sport klubber har nylig blitt opprettet i Norge. Den uorganiserte gamingen er stor blant barn og unge i dagens samfunn. Etersom det er 86% av barn og unge som gamer, burde det muligens vært opprettet flere e-sport klubber. Alle gamere burde ha tilbud fra lokale e-sport klubber. Målet må være at et slikt tilbud bør være tilgjengelig for alle som ønsker det.

### 6.4.1 Organisert gaming

Organisert idrett bidrar til sosialiseringssprosessen samt dannelse (Inge, 2018, s. 301). På lik linje som organisert idrett vil organisert e-sport klubb bidra til dannelse og sosialisering til barn og unge. Gamere blir venner med gamere, ved å dele en felles interesse (Eklund & Roman, 2017). Da kan disse barna skape en «bonding» relasjon med andre barn i e-sport klubben. Ved å ha en klubb og en arena for gamere å møte flere gamere med felles interesse, blir det lettere for barn og unge å skape og vedlikeholde vennskap. Når man deler felles opplevelser, kan det være med på å skape trygghet og tilhørighet til deltakerne i klubben. Carter & Nutbrown (2016) sier i sin artikkel at felles opplevelse gjør det enklere å skape vennskap. De viser også til hvor viktig det er for barn å bruke tid på samt vedlikeholde, skape og tenke på vennskap (Carter & Nutbrown, 2016). I intervjuet med e-sport treneren kom det frem flere eksempler på vennskap som ble skapt med å dele interesse for samme spill. Gutten som fikk innpass i gjengen på andre fire gutter, ble en del av et fellesskap. Nettverksbygging skjedde her gjennom samhandling ved å game sammen og oppleve delte opplevelser. Gutten ble anerkjent av de andre i gjengen og fikk en tilhørighet. Dette underbygges av forskningsartiklene til Perry (2018) og Carter & Nutbrown (2016). E-sport treneren arbeider i breddeidretten, men hadde god kommunikasjon med toppidretten. Ved å organisere gaming, kan flere barn og unge delta og bli en del av fellesskapet. Når breddeidretten har god kontakt med toppidretten, kan det også virke som en motivasjon for å stadig komme på treningene. Det å kunne starte i toppidretten kan gi status blant venner og kan være med på å skape flere og dypere relasjoner. Klubben har også korte fysiske aktiviteter i forkant av gaming-opplegget. Trenerne er med på å skape en sunnere livsstil for utøverne i klubben ved å ha fokus på fysisk helse som en del av den organiserte gamingen. Gaming blir ofte karakterisert ved at man sitter på en stol og stirrer inn i en skjerm samt at gamingen reduserer fysisk aktivitet. Opplegget til e-sport klubben viser derimot at organisert gaming kan være med på å sette fokus på økt fysisk aktivitet. I Norge er e-sport klubb noe nytt og av den grunn er det ikke så mange e-sport klubber som er etablert. Med tanke på disse argumentene håper jeg at etterspørselen til e-sport klubber øker. Dersom etablering av e-sport klubber øker, kan dette bli et tilbud som kan få stor betydning for mange barn og unge i Norge.

I intervjuet kom det frem at en av kveldene var for «old boys» som var foreldre til utøverne som deltar i klubben. E-sport treneren sa at noen av foreldrene fikk tilgang til gamingrommet. Når foreldrene også deltar i arenaen til barna sine, kan de selv se nytten av organisert



gaming. Dette er også med på å styrke meso-nivået ved at foreldrene prøver selv ut det barna deltar i. Videre vil de også få en relasjon til trenere og ledere som er ansvarlig for klubben. Foreldrene kan ta med seg sine erfaringer hjem og snakke sammen i mikro-nivået innad i familien. Klubben arrangerer også gaming-leir. Disse leirene er med på å sette gaming i et bedre lys. Leiren sitt opplegg er å gi varm lunsj og målrettet trening i gaming. Videre fikk deltakerne en time fysisk aktivitet og fritid på slutten av dagen til å spille hva de ville. Her møttes alle deltakerne i e-sport klubben på tross av «linjene» de deltok i. Alle deltakerne i klubben ble derfor kjent med hverandre, noe som også var med på å øke tilhørighet til klubben samt gi et større fellesskap. Ved å få barn inn i organisert e-sport klubb, vil gaming alene bli redusert og gaming med jevnaldrende øke.

En forutsetning for å kunne drive en e-sport klubb, er at det kreves en stor investering fordi utstyret som brukes i gaming koster mye penger. E-sport klubber er avhengige av støtteordninger og sponsorer. Her vil makro-nivået fra Figur 1: Den utviklingsøkologiske modell bli relevant fordi samfunnets kulturer og normer avhenger av om samfunnet ønsker å støtte en slik klubb. Pc-er er dyre og klubben er avhengig av støtte for å kunne ha mulighet til å kjøpe inn godt utstyr. E-sport treneren jeg snakket med sa at de ville at e-sport skulle være tilgjengelig for alle, selv om ikke alle har gode pc-er i hjemmene sine. Det er vanlig å ha en kontingent i e-sport klubben akkurat som for andre fritidsaktiviteter. E-sport treneren sa at kontingenten gikk til trenerne sin lønn. Ellers prøvde de å gjøre alt annet tilgjengelig og billig for utøverne sine. Hvordan e-sport klubben bruker ressursene de blir tildelt, vil være ulik. Hvordan ressursene blir brukt vil påvirke utøverne som er med i klubben. Her vil eko-nivået i den utviklingsøkologiske modellen bli brukt fordi det er lederne og ikke utøverne i klubben som bestemmer hvordan ressursene skal brukes. Utøverne vil likevel bli påvirket av lederne sin beslutning knyttet til hvordan ressursene blir brukt.

Som Sletten fant ut i sin artikkel hadde barn som gikk på organisert idrett i gjennomsnitt fått bedre karakterer i fagene matte, norsk og engelsk sammenlignet med de som brukte mye tid på gaming (Sletten et al., 2015). Det er ikke funnet noe forskning på at deltakelse i e-sport klubb har en positiv effekt på karakterene. Likevel kom det frem i intervjuet med e-sport treneren at en av utøverne i klubben forbedret karakterene. Utøveren hadde flere 1-ere som karakter, men etter å ha startet i e-sport klubben forbedret han seg til 4-ere. Kan en av

årsakene til at utøveren forbedret karakterene sine være fordi han ble en del av et fellesskap som gav trygget? Lillevik sier at gode relasjoner er med på å skape trygghet og trivsel (Lillevik et al., 2020, s 137). Å forbedre karakterer i skolen er ikke en del av denne oppgaven. Likevel kan det at barn og unge øker sine sosiale nettverk gjennom gaming føre til økt trygghet og trivsel som igjen kan ha potensielle positive sider som for eksempel økt karakterer.

Basert på intervjuet med e-sport treneren og forsknings artiklene er det en potensiell mulighet for at organisert gaming kan øke barns sosiale nettverk. Barnevernsloven §3-3 sier at «Barnevernstjenesten bør også samarbeide med frivillige organisasjoner som arbeider med barn og unge (Lovdata, 2021). På bakgrunn av denne oppgaven bør e-sport klubber være en potensiell fritidsaktivitet som kan vurderes til et slikt samarbeid.

#### 6.4.2 Uorganisert gaming

I en uorganisert setting kan det være vanskeligere å skape vennskap enn når gamingen er organisert. Når gaming er organisert, møtes flere personer på en felles arena enten det er fysisk eller alle møtes online. Når man gamer uorganisert, er man mer på egenhånd og må finne noen å spille sammen med eller kun spille for seg selv.

Organisert gaming kan hjelpe den uorganiserte gamingen. Ved å delta i organisert gaming, kan det oppstå vennskap som nevnt i tidligere avsnitt. Ved at det skapes et fellesskap og tilhørighet i gruppen, er det lettere å komme i kontakt på fritiden og spille sammen. Barn som er trygge i et fellesskap har enklere for å ta kontakt med de andre i gruppen. Fellesskapet kan føre til at man også gamer sammen utenfor den organiserte gamingen. Det kom fram i intervjuet med e-sport treneren at han oppfordret utøverne til å øve sammen utenom de oppsatte organiserte timene for å utvikle ferdighetene. Resultatet av dette var at venner som deltok i samme gruppe spilte også uorganisert på fritiden. Ifølge e-sport treneren var dette med på å skape trygghet og et bedre fellesskap. Carter & Nutbrown viste til at barn brukte mye tid på å vedlikeholde vennskap (Carter & Nutbrown, 2016). Her er den uorganiserte gamingen viktig ved å dele felles opplevelser og bruke tid sammen på noe de har en felles interesse i. Et vennskap kan starte som en «bridging» relasjon når de deltar i samme organiserte e-sport klubb. Over tid kan denne «bridging» relasjonen utvikle seg til å bli en «bonding» relasjon. En forutsetning for å utvikle vennskapet til en «bonding» relasjon, er å

bruke tid sammen. Det vil være vanskelig å utvikle en slik relasjon på den begrensede tiden man har i den organisert gamingen alene. Derfor er den uorganiserte gamingen også viktig for å kunne utvikle vennskapene som allerede er blitt etablert i den organiserte gamingen.

Ved å bruke mye tid utenfor den organiserte gamingen, vil barn og unge delta i flere mikromiljøer i henhold til Figur 1: Den utviklingsøkologiske modell. Når barna tar disse vennskapene med seg inn i andre mikromiljøer, vil de øke deres mesosystem. Ved å skape et nytt vennskap gjennom gaming, kan de bli venner utenfor sin egen klasse og sitt klassetrinn. Vennskapet kan utvikle seg til at de blir gode venner og drar på hjemmebesøk til hverandre. Da vil også de foresatte bli involvert og i en slik setting kan vennskapet utvikle seg til å bli en «bonding» relasjon. Når et barn øker sitt sosiale nettverk ved å skape et vennskap, kan dette være et grunnlag for flere vennskap fordi barnet eller ungdommen blir inkludert i den andre sitt sosiale nettverk. Når det sosiale nettverket blir større, vil det være med på å skape en større tilhørighet til fellesskapet.

## 7. Avslutning

Som en barnevernspedagog i skolen eller lignende institusjoner skal man legge til rette for at barn skal kunne danne seg relasjoner og vennskap. På bakgrunn av funnene i denne oppgaven mener jeg at barnevernspedagoger bør vurdere om gaming kan være et verktøy som benyttes til å tilrettelegge for at barn og unge kan etablere vennskap gjennom felles interesse og opplevelser.

Formålet med oppgaven var å kunne øke kompetansen til barnevernspedagoger, lignende yrker og meg selv. Kompetansen er ikke nødvendigvis at barnevernspedagoger skal kunne vite hvordan gaming skal brukes som et verktøy, men de skal vite at gaming er et mulig verktøy i arbeid med å øke barns sosiale nettverk. Det er viktig at barnevernspedagoger og lignende arbeidsyrker har kunnskap om at e-sport klubber er en fritidsaktivitet som kan hjelpe barn og unge inn i et fellesskap som passer for dem.

Medietilsynet sier at 86% av barn og unge gamer (Medietilsynet, 2020). Når så mange barn har en felles interesse i gaming, er det mulig for at flere vennskap kan etableres. I artikkelen til Eklund & Roman kommer det frem at gamere blir venner med gamere. Dette viser at barn med felles interesser og hobbyer etablerer vennskap (Eklund & Roman, 2017). Artiklene støtter at vennskap etableres gjennom felles interesse og delt opplevelse. Det er derimot ikke gjort forskning på om gaming kan brukes som et verktøy for å øke barn og unges sine sosiale nettverk. På bakgrunn av artiklene er det mulig å skape en relasjon med felles interesse i gaming.

Gaming har begynt å bli organisert i e-sport klubber. I intervjuet av e-sport treneren i Norge kom det frem at vennskap ble etablert i klubben. Når vennskap etableres i organisert e-sport klubb, kan det være med på å påvirke den uorganiserte gamingen. Erfaringen fra e-sport treneren var at barn som spilte sammen utenom de organiserte timene skapte en sterkere relasjon. Ved å bruke gaming som et verktøy i skolen, kan dette bidra til at barn deltar i e-sport klubber. På bakgrunn av intervjuet er det mulig at gaming kan ha en effekt som kan gi barn og unge et større sosialt nettverk. Dette underbygges av forskningen til Eklund & Roman (2017) og Perry (2018).

Denne oppgaven har kommet med innspill til hvordan gaming kan brukes som et verktøy for økt sosialt nettverk gjennom deltakelse i gaming som en sosial arena. Oppgaven har sett på potensiale til ulike spill som kan brukes for å øke barn og unges sosiale nettverk.

Oppgaven har tatt for seg tre ulike vennskapsstiler som kalles for *uavhengige*, *kresne* og *oppkvikkende*. For denne oppgaven var den mest interessante stilen de kresne. Ettersom de kresne ikke skaper mange vennskap, er de mer utsatt til å bli marginalisert. På bakgrunn av denne oppgaven er det mulig at gaming kan være en felles interesse som kan være med på å hjelpe de kresne til og få dype vennskap i denne arenaen. Ved å bruke gaming som et verktøy, introduseres barna til denne arenaen. Denne nye sosiale arenaen kan gi muligheter for deltakelse som kan føre til nye vennskap både på og utenfor skolen.

På bakgrunn av artiklene som har blitt brukt i denne oppgaven mener jeg at det er mulig å tenke nytt i forhold til hvordan barn deltar i sosialiseringprosessen. Vi lever i en verden der gaming er blitt en stor del av hverdagen for barn og unge. Videre forskning kan legge grunnlag for at man kan forsterke sosialiseringprosessen ved å bruke gaming som et verktøy for økt sosialt nettverk.

### Videre forskning

Det er forsket mye på gaming som et læringsverktøy, virkning på mentale helsen og at gaming kan være avhengighetsskapende. Det er også forsket på virkningen gaming kan ha for å skape nye relasjoner og hvilken type relasjon det blir. Ettersom organisert gaming er nytt, håper jeg det vil bli forsket mer på hvilken effekt deltakelse i e-sport klubb kan ha for økt sosialt nettverk blant barn og unge. Det er viktig å få forsket på en større gruppe knyttet til e-sport klubb for å se nærmere på hvilken effekt deltakelse i e-sport klubb kan ha på det sosiale nettverket til barn og unge. Videre ønsker jeg også at det skal forskes på ulike måter å bruke gaming som et verktøy for nettverksbygging i skole og lignende institusjoner. Økt forskning på hvilken effekt gaming kan ha for barn og unges sosiale nettverk kan før til at gaming blir et anerkjent verktøy for å øke barn og unges sosiale nettverk.

## 8. Litteraturliste

- Business of apps. (2021a, januar 5). *Minecraft Revenue and Usage Statistics (2021)*. Business of Apps. <https://www.businessofapps.com/data/minecraft-statistics/>
- Business of apps. (2021b, mars 8). *Fortnite Usage and Revenue Statistics (2020)*. Business of Apps. <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/>
- Bø, I., & Ertesvåg, S. K. (2006). Gjensyn med Urie Bronfenbrenner etter hans «arbeidsdag» på 60 år. *Nordic Studies in Education*, 26(03), 258–274. **\*20 sider**
- Carter, C., & Nutbrown, C. (2016). A Pedagogy of Friendship: Young children's friendships and how schools can support them. *International Journal of Early Years Education*, 24(4), 395–413. <https://doi.org/10.1080/09669760.2016.1189813>
- Ciussi, D. M. (2018). *ECGBL 2018 12th European Conference on Game-Based Learning*. Academic Conferences and publishing limited. **\*9 sider**
- Dalland, O. (2012). *Metode og oppgaveskriving for studenter* (5. utg.). Gyldendal akademisk. [https://www.nb.no/search?q=oaiid:"oai:nb.bibsys.no:991212094744702202"&mediatype=bøker](https://www.nb.no/search?q=oaiid:) **\*30 sider**
- Eklund, L., & Roman, S. (2017). Do adolescent gamers make friends offline? Identity and friendship formation in school. *Computers in Human Behavior*, 73, 284–289. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.035>
- Farber, M. (2015). *Gamify your classroom: A field guide to game-based learning* (Bd. 71). Peter Lang. **\*17 sider**
- Glasdam, S. (2011). *Bachelorprojekter inden for det sundhedsfaglige område indblik i videnskabelige metoder* (1. udgave). Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck. [https://bibsys-almaprimo-hosted-exlibrisgroup-com.ezproxy.uis.no/primo-explore/fulldisplay/BIBSYS\\_ILS71492477060002201/UBIS](https://bibsys-almaprimo-hosted-exlibrisgroup-com.ezproxy.uis.no/primo-explore/fulldisplay/BIBSYS_ILS71492477060002201/UBIS) **\*30 sider**

- Gosling, V. K., Light, B., & Crawford, G. (2011). *Online gaming in context: The social and cultural significance of online games* (Bd. 56). Routledge. **\*14 sider**
- Granskär, M., & Höglund-Nielsen, B. (2008). *Tillämpad kvalitativ forskning inom hälso- och sjukvård*. Studentlitteratur. **\*17 sider**
- Grunebaum, J. O. (2003). *Friendship: Liberty, Equality, and Utility*. State University of New York Press. **\*192 sider**
- Hoëm, A. (2010). *Sosialisering—Kunnskap—Identitet*. Oplandske bokforlag.  
[https://www.nb.no/search?q=oaiid:"oai:nb.bibsys.no:991027153434702202"&mediatype=bøker](https://www.nb.no/search?q=oaiid:) **\*177 sider**
- Inge. (2018). *Barnet og de andre: Nettverk som pedagogisk og sosial ressurs* (5. utg.). Universitetsforl.  
[https://www.nb.no/search?q=oaiid:"oai:nb.bibsys.no:999919925886102202"&mediatype=bøker](https://www.nb.no/search?q=oaiid:)
- Jacobsen, D. I. (2010). *Forståelse, beskrivelse og forklaring: Innføring i metode for helse- og sosialfagene* (2. utg.). Høyskoleforl.  
[https://www.nb.no/search?q=oaiid:"oai:nb.bibsys.no:991007247794702202"&mediatype=bøker](https://www.nb.no/search?q=oaiid:) **\*23 sider**
- Jørund Høie, Aleksander Isaksen, Tobias, & Odin. (2020). *Spillpedagogikk: Dataspill i undervisningen* (1. utgave.). Fagbokforlaget. **\*172 sider**
- Lillevik, O. G., Landmark, B., & Stokvold, Ø. (2020). *Miljøterapi i barnevernsinstitusjoner: Juridiske, teoretiske og praktiske perspektiver* (1. utgave.). Fagbokforlaget.  
[https://www.nb.no/search?q=oaiid:"oai:nb.bibsys.no:999920098287302202"&mediatype=bøker](https://www.nb.no/search?q=oaiid:)
- Lovdata. (2021, januar 1). *Lov om barneverntjenester (barnevernloven)*.  
[https://lovdata.no/dokument/NL/lov/1992-07-17-100/KAPITTEL\\_4#%C2%A74-6](https://lovdata.no/dokument/NL/lov/1992-07-17-100/KAPITTEL_4#%C2%A74-6)

Matthews, S. H. (1986). *Friendships through the life course: Oral biographies in old age* (Bd. 161). Sage Publications. **\*175 sider**

Medietilsynet. (2020). *Barn og medier 2020* (Nr. 2020). medietilsynet. **\*22 sider**  
<https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/201015-barn-og-medier-2020-hovedrapport-med-engelsk-summary.pdf>

Newzoo. (2020). *2020 Global Esports Market Report* (Nr. 2020; s. 35). Newzoo. **\*35 sider**  
[https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_Free\\_2020\\_Global\\_Esports\\_Market\\_Report.pdf?utm\\_campaign=Esports%20Market%20Report&utm\\_medium=email&\\_hsmi=83771038&\\_hsenc=p2ANqtz-8-MKOj96Kcm4LUuWmnfZrZeMOflOXIbSMpukkANPsnJs\\_giKBBwDpNc114EGlwUa1GLcr8P8xXyDI-zRCNrLT47rQ9VA&utm\\_content=83771038&utm\\_source=hs\\_automation](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2020_Global_Esports_Market_Report.pdf?utm_campaign=Esports%20Market%20Report&utm_medium=email&_hsmi=83771038&_hsenc=p2ANqtz-8-MKOj96Kcm4LUuWmnfZrZeMOflOXIbSMpukkANPsnJs_giKBBwDpNc114EGlwUa1GLcr8P8xXyDI-zRCNrLT47rQ9VA&utm_content=83771038&utm_source=hs_automation)

Perry, R., Drachen, A., Kearney, A., Kriglstein, S., Nacke, L. E., Sifa, R., Wallner, G., & Johnson, D. (2018). Online-only friends, real-life friends or strangers? Differential associations with passion and social capital in video game play. *Computers in Human Behavior*, 79, 202–210. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.032>

Schiefloe, P. M. (2011). *Mennesker og samfunn: Innføring i sosiologisk forståelse* (2. utg.). Fagbokforl.

Sletten, M. A., Strandbu, Å., & Gilje, Ø. (2015). Idrett, dataspilling og skole—Konkurrerende eller «på lag»? *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 99(05), 334–350.

Statista. (2020). *FIFA 20 & FIFA 21 first month digital sales worldwide*. Statista.  
<https://www.statista.com/statistics/1056508/fifa-first-month-digital-sales/>

Stord Folkehøgskule. (2020). *E-sport, Gaming og sosialt ved Stord Folkehøgskule*.  
<https://stordfhs.no/e-sport-gaming-og-sosialt-pa-stord-folkehogskole/>



Tjersland, O. A., Engen, G., & Jansen, U. (2013). *Allianser: Verdier, teorier og metoder i miljøorientert terapi med barn og unge* (2. utg.). Gyldendal akademisk.

[https://www.nb.no/search?q=oaiid:"oai:nb.bibsys.no:991309005914702202"&mediatype=bøker](https://www.nb.no/search?q=oaiid:)

Utdanningsforskning. (2015, juni 17). *Teoretiske perspektiver på hvordan trivsel kan fremmes i skolen*. Utdanningsforskning.no.

<https://utdanningsforskning.no/artikler/2015/teoretiske-perspektiver-pa-trivsel/>

Walle-Hansen, W., & Sand, T. (1992). *Sosialisering i dag*. Ad Notam Gyldendal.

[http://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb\\_digibok\\_2007110200076](http://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2007110200076) \*35 sider

World Health Organization. (2018, september 14). *Addictive behaviours: Gaming disorder*.

<https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>

Figur- og tabell liste

Tabell 1: Medietilsynet..... 5

Figur 1: Den utviklingsøkologiske modell..... 10

## Vedlegg

### Vedlegg 1: Intervjuguide

*Introduksjon:* Intervjuet gjennomføres som en del av forskningsprosjektet for å innhente informasjon til bacheloroppgaven «Gaming som verktøy for økt sosialt nettverk i og utenfor skolen».

*Hensikt:* Hensikten med intervjuet var at dataen som ble samlet inn skulle være et supplement til de fagfellevurderte artiklene som ble brukt i oppgaven. Praktiske eksempler ble brukt i oppgaven som kom frem i intervjuet.

*Anonymitet:* Representanten fra e-sport klubben ble anonymisert i oppgaven og ble henvist i teksten som «e-sport treneren». Intervjuet ble gjennomført ved fysisk møte. Her fikk e-sport treneren informert samtykke om at identiteten blir anonym og ikke vil komme frem i oppgaven. E-sport treneren fikk beskjed om at han kunne trekke seg etter at intervjuet var gjennomført og at intervjuet var frivillig. Det ble også informert at e-sport treneren kunne rette opp på feil eller informasjon som er misvisende. Videre ble det ikke tatt noen personopplysninger og notatene som ble gjort var i stikkordformat gjennomført med penn og papir. Papirer med notatene ble brukt for å presentere resultatet av intervjuet. E-sport treneren fikk e-mail slik at hvis spørsmål oppsto kunne han kontakte meg.

*Tid:* Intervjuet ble gjennomført rundt 30-40 minutter.

### Vedlegg 2: Intervju spørsmål

- 1.1 Hvor mange aldersgrupper har dere i klubben?
- 1.2 Hvor mange ansatte er dere, og hvilken utdanning har dere?
- 1.3 Har dere pc til barn som ikke har råd til egen pc?
- 2.1 Ser du at vennskap skapes i klubben?
- 2.2 Ser du forskjell på vennskapene som skapes i spillgruppene der de er sosiale i motsetning til spillene de konkurrerer i?
- 3.1 Er det mange som begynner og slutter etter kort tid?

3.2 Hvorfor tror du de blir værende eller slutter?

4.1 Hva gjør dere for å inkludere barn og unge i e-sport klubben?

4.2 Blir discord brukt mye i fritiden?

4.3 Er det events utenom de organiserte treningstidene?

4.4 Blir deltakerne venner på tross av spill gruppene?